

## DAFTAR PUTAKA

- [1] Sunyoto, Feddy Setio Pribadi, Lulut Indrianingrum, 2012 Pengembangan *software* aplikasi *game* edukasi perencanaan pembangunan untuk pembelajaran siswa dasar
- [2] Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- [3] Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Dewi, G, P, F, 2012, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa sd Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta.
- [5] Dicky [2009] belajar bahasa Inggris tidak mudah
- [6] Indriana Puji Lestari (2011) Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis *Multiple Intelligences With Game* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa
- [7] Wanti Fitriani. (2011). *Efektivitas Media Board Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar,[online].Tersedia:repository.upi.edu/skripsiview.php?export=word&no\_skripsi...[20 mei 2014 pukul 23.15]
- [8] Prasasti Ari Saputri. (2011) *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Puzzle Map dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 untuk Mata Pelajaran IPS SD Negeri Adiraja 01 Cilacap*
- [9] Tim Penulis. 2011, Panduan Praktis Microsoft 2010 untuk Beragam Desain Diagram, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [10] Untoro, F. X. W. Y, 2010, *Algoritma dan Pemrograman* dengan Bahasa Java, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [11] Nurhasanah, Y, I dan Destyany, S, 2011. *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif* Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. Bandung

- [12] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Anneahira. (2011). *Mengenal Macam-Macam Games*. [online]. Tersedia: <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm> [ 7 Mei 2014 pukul 11.05]

